

# Contingut

<b>Introducció al programa CODI .....</b>	<b>2</b>
<b>Constel·lació Internet - Línia 1.1 (9 - 11 anys) .....</b>	<b>3</b>
<b>Sessió inicial .....</b>	<b>3</b>
<b>Sessions intermèdies .....</b>	<b>3</b>
Etapa 1 - Vull estudiar!.....	3
Etapa 2 - Jo sóc, tu ets .....	7
Etapa 3 - El meu jo virtual .....	10
Etapa 4 - Titans de la creació digital .....	14
Etapa 5 - 1,2,3 A la xarxa! .....	18
<b>Sessió final .....</b>	<b>21</b>
<b>Odissea a la xarxa - Línia 1.2 (12 - 13 anys) .....</b>	<b>22</b>
<b>Sessió inicial .....</b>	<b>22</b>
<b>Sessions intermèdies .....</b>	<b>22</b>
Etapa 1 - No sense el meu mòbil! .....	22
Etapa 2 - Parlant s'entén la gent .....	27
Etapa 3 - Tinc una amiga que .....	31
Etapa 4 - Busca bé i encertaràs .....	34
Etapa 5 - Codi secret .....	38
<b>Sessió final .....</b>	<b>41</b>
<b>Futurecity - Línia 2 (14 - 17 anys).....</b>	<b>42</b>
<b>Sessió inicial .....</b>	<b>42</b>
<b>Sessions intermèdies .....</b>	<b>43</b>
Etapa 1 - Només una estona més .....	43
Etapa 2 - Perquè jo ho valc! .....	46
Etapa 3 - Qui és qui a la xarxa .....	50
Etapa 4 - Es busquen valents .....	54
Etapa 5 - Habilitats per al futur.....	58
<b>Sessió final .....</b>	<b>62</b>



## Introducció al programa CODI

El programa CODI és un projecte impulsat pel Ministeri de Drets Socials i Agenda 2030, i juntament amb l'Alt Comissionat contra la pobresa Infantil. El seu objectiu és formar **950.000 nens, nenes i adolescents** en competències digitals, centrades en el **Marc de Competències Digitals per a la Ciutadania**, també conegut com a **DigComp 2.2**.

Aquesta eina, a escala de la Unió Europea, busca millorar la competència digital de la ciutadania, fomentant el desenvolupament d'habilitats digitals i planificant iniciatives educatives i formatives per a tal fi.

El DigComp s'organitza en **cinc àrees**:

1. Recerca i gestió d'informació i dades
2. Comunicació i col·laboració
3. Creació de continguts digitals
4. Seguretat
5. Resolució de problemes

Dins d'aquestes àrees, es desenvolupen diverses competències que es treballaran d'acord amb les diferents edats i nivells dels alumnes. Per facilitar aquest procés, s'ha creat una estructura orientativa, dividida en tres **línies formatives**:

- Línia 1.1 (9 – 11 anys).
- Línia 1.2 (12 - 13 anys). - Línia 2 (14 - 16 anys).

Aquestes línies formatives segueixen una **estratègia didàctica** basada en l'**storytelling**. Cada línia formativa té la seva pròpia història i personatges, els quals estan integrats en la didàctica i la narrativa per així potenciar l'aprenentatge de l'alumnat. A través de l'**storytelling**, es poden integrar les competències digitals dins de la narrativa, aconseguint que l'estudiant connecti emocionalment amb el contingut i gaudi del curs.

A més, l'estratègia didàctica es fonamentada en l'**aprenentatge per reforç**. Les diferents línies formatives estan dividides en cinc etapes, que al seu torn es divideixen en sis missions. En aquestes missions, l'alumnat trobés una sèrie de **reptes** que superar i així adquirir les competències digitals.





## Constel·lació Internet - Línia 1.1 (9 - 11 anys)

### Sessió inicial



En aquesta primera sessió presencial coneixeràs:

- Informació general de la línia formativa.
- Els personatges conductors.
- El storytelling.

#### Com desenvolupar la sessió?

Presentarem un vídeo de contextualització amb la informació general del projecte. L'objectiu del mateix serà explicar a l'alumnat l'estructura de la formació per etapes i missions.

Et recomanem realitzar una dinàmica de presentació per promoure la unió entre l'alumnat.

## Sessions intermèdies

### Etapa 1 - Vull estudiar!

S' introdueix en l' etapa presentant la història i les missions.

#### Missió 1: Vam conèixer-nos!

##### Descripció de l' activitat

**Prova prèvia per comprovar els coneixements inicials** de l' alumnat.

##### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

##### Competències digitals principals

- 5.4. Identificar llacunes en les competències digitals.

Els caps alienígenes de l'educació han demanat a Lluna, Leo i Estela que siguin els que ensenyin a tots els habitants d'Ekilibria com realitzar **recerques efectives a Internet**.





## Missió 2: El poder de la recerca

### Descripció de l'activitat

Realització de **3 activitats** interactives amb les quals familiaritzar-se amb termes, conceptes i primeres estratègies o pautes senzilles per a la **recerca a Internet**. Posteriorment, l'alumnat haurà de buscar a Internet una **imatge, un vídeo i una informació** en concret.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Pixabay.
- Youtube.
- Google.

### Competències digitals principals

- Navegar, buscar i filtrar dades, informació i continguts digitals.

### Altres competències digitals

- 1.2. Avaluar dades, informació i continguts digitals.
- 3.3. Drets d'autor (copyright) i llicències de propietat intel·lectual.

## Missió 3: Ekilibria NO News

L'escola d'Ekilibria ha rebut un **Butlletí digital ple de notícies estranyes i llogues**.

Tots estan una mica confós i preocupats per si aquestes notícies són veritat o mentida. L'alumnat, juntament amb Luna, Leo i Estela, **investigaran i revisaran les notícies** per corregir qualsevol error o desinformació.

### Descripció de l'activitat

L'alumnat aprendrà sobre la propagació de **notícies falses a Internet** i la seva influència en l'opinió pública. Se'ls presenten diverses notícies falses i hauran de comprovar si es tracta d'una notícia falsa o veritable, per això hauran d'utilitzar **paraules clau, filtres i operadors de recerca** per trobar **informació precisa i comptable** que els permeti corregir les notícies falses que se li presentaran. Al final de la missió, l'alumnat compartirà les seues troballes en el **fòrum**.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.

- Connexió a Internet.

### Competències digitals principals

- Navegar, buscar i filtrar dades, informació i continguts digitals.
- Avaluar dades, informació i continguts digitals.

### Altres Competències Digitals

- 3.2. Integració i reelaboració de contingut digital.
- 3.3. Drets d'autor (copyright) i llicències de propietat intel·lectual.

## Missió 4: Els avantatges d' Internet

Luna, Leo i Estela s'enfronten a un nou desafiament, introduir la **comunitat educativa** en el marrec món d' **Internet**. Resulta que molts membres de la comunitat no saben què és Internet ni comprenen per què és important per a l'escola.

### Descripció de l' activitat

Cercar i recopilar informació sobre els **avantatges que Internet pot oferir a l' escola**. Cada equip rep una sèrie de pistes i preguntes per guiar la seva recerca.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

### Competències digitals principals

- Navegar, buscar i filtrar dades, informació i continguts digitals.
- Avaluar dades, informació i continguts digitals.

### Altres Competències Digitals

- 3.1. Desenvolupament de continguts.
- 2.3. Participació ciutadana a través de les tecnologies digitals.
- 2.4. Col·laboració a través de les tecnologies digitals.

## Missió 5: Amb ordre i concert

Estela, Leo i Luna han estat de gran utilitat a l'hora d'obrir l'Escola al gran món d'Internet i comprovar quins poden ser els avantatges i possibilitats que ofereix per enriquir els

processos educatius. Com a últim esforç, els demanen que realitzin una **petita Guia de l'ús i aplicació d'Internet a l'escola**, perquè estigui a disposició de tot l'Escola i el Planeta Ekillibria.

### Descripció de l' activitat

La missió començarà amb una introducció sobre què són els **marcadors** i la importància que tenen. S' oferirà a l' alumnat unes eines i pautes sobre com usar-los. Com a tasca final, realitzaran una petita **Guia de l'ús i aplicació d'Internet** a l'escola, perquè estigui a disposició de tot l'Escola i el Planeta Ekillibria.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Cercadors.

### Competències digitals principals

- Navegar, buscar i filtrar dades, informació i continguts digitals.
- Avaluar dades, informació i continguts digitals.

### Altres Competències Digitals

- 3.1. Desenvolupament de continguts.
- 3.2. Integració i reelaboració de contingut digital.

### Missió 6: Fins aviat!

Presentació d'un **àlbum de fotos** que mostra l'etapa completa i cadascuna de les seves missions.

### Descripció de l' activitat

Fer un repàs de tot l' après al llarg de les sessions anteriors. Es realitzarà una **prova final** sobre coneixements digitals per identificar les àrees en les quals l' alumnat pugui tenir llacunes o necessiti reforçar els seus coneixements.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

### Competències digitals principals

5.4. Identificar llacunes en els coneixements digitals.



## Etapa 2 - Jo sóc, tu ets

### Missió 1: Vam conèixer-nos!

S' introdueix en l' etapa presentant la història i les missions.

#### Descripció de l' activitat

Prova prèvia per **comprovar els coneixements inicials** de l' alumnat.

#### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

#### Competències digitals principals

5.4. Identificar llacunes en les competències digitals. **Missió**

### 2: Jo respecto, tu respectes

Al planeta Harmonia estan convivint dos grups d'alienígenes i la **convivència** està sent una mica **difícil**... Han sorgit **comportaments inadequats i faltes de respecte** en les interaccions digitals del planeta. Necessiten l'ajuda de Leo, Luna i Estela per trobar solucions i **millorar la convivència** a la xarxa.

#### Descripció de l' activitat

Veurà **exemples** concrets de **comportaments adequats i inadequats a la xarxa** i haurà d' identificar i seleccionar-los. L'alumnat treballarà en grups per dissenyar un **pòster digital**. Cada grup crearà un **lema** que **promogui el respecte** i el compliment de normes de comportament adequades a la xarxa.

#### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- PowerPoint o similar.
- Cartolines, folis o similar per a la realització del pòster (modalitat 2 i 3).

### Competències digitals principals

- 2.5. Comportament a la xarxa.
- 3.1. Desenvolupament de continguts.

### Altres competències digitals

- 1.2: Avaluar dades, informació i continguts digitals.
- 5.3. Ús creatiu de la tecnologia digital.

## Missió 3: Qui és qui a la xarxa?

Un dels **grups alienígenes està rebent cartes d'alienígenes d'un altre planeta**, a qui els agradaria visitar el Planeta Harmonia. Els d'Harmonia no estan gaire segurs de si és del tot cert ni suficient la informació proporcionada i creuen que potser a la Xarxa poden trobar més informació, però no saben per on començar.

### Descripció de l'activitat

L' alumnat haurà de respondre a preguntes relacionades amb la **identitat digital** i la seva construcció. A més, participarà en un joc de taula adaptat a l'entorn digital: "**Qui és qui a la Xarxa?**". A través de la **investigació a Internet**, els nens i nenes recopilaran la informació necessària per completar les targetes identificatives dels personatges.

### EINES I MATERIALS

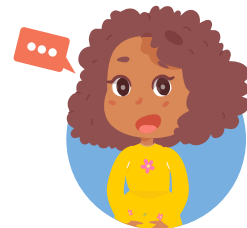
- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper i bolígraf (modalitat 2 i 3).

### Competències digitals principals

- Navegar, buscar i filtrar dades, informació i continguts digitals.
- Avaluar dades, informació i continguts digitals.
- Gestió de dades, informació i continguts digitals.

### Altres Competències Digitals

- 2.6. Gestió de la identitat digital.





## Missió 4: Perquè tu ho vals

Després de la missió anterior, els habitants d'Harmonia **van decidir convidar el grup d'alienígenes** a visitar el seu planeta. Però... **la convivència no està sent del tot bona**, estan tenint disputes entre ells i la nostra missió és **millorar la comunicació** per crear un ambient respectuós i amable per a tothom.

### Descripció de l'activitat

L' alumnat visualitzarà el contingut interactiu, hauran d' escriure individualment un **comentari reflexiu** i publicar-lo al fòrum. En ell que cada nen i nena exposi com pot aportar a una **convivència adequada en el grup**. Se' ls animarà a ressaltar les seves virtuts i habilitats personals rellevants per fomentar el respecte i la cooperació.

### Competències digitals principals

- 3.1. Desenvolupament de continguts.
- 2.6. Gestió de la identitat digital.
- 2.3. Participació ciutadana a través de les tecnologies digitals.

### Altres Competències Digitals

- 2.4. Col·laboració a través de les tecnologies digitals.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper i bolígraf (modalitat 2 i 3).

## Missió 5: Himne de la pau digital

Els habitants d'Harmonia estan molt contents perquè veuen que a la seva **Planeta ha tornat la convivència amigable, respectuosa i positiva**. No obstant això, per la seva pròpia experiència saben que **és molt important no oblidar-se del succeït** i proposen elaborar l '**Himne de la Pau Digital**.

### Descripció de l'activitat

L' activitat principal d' aquesta missió consistirà en el que els i les estudiants elaborin el seu propi **himne de la Pau Digital**. Dividits en equips, reflexionaran sobre els **valors, principis i accions necessaris per promoure la convivència respectuosa** en l' entorn digital. Utilitzaran eines de gravació d' àudio per crear i plasmar les seves idees en forma de cançó.

### EINES I MATERIALS



- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper i bolígraf (modalitat 2 i 3).

### Competències digitals principals

- 3.1. Desenvolupament de continguts.
- 2.6. Gestió de la identitat digital.
- 2.3. Participació ciutadana a través de les tecnologies.

### Altres competències digitals

- 3.2. Integració i reelaboració de contingut digital.

## Missió 6: Fins aviat!

Presentació d'un **àlbum de fotos** que mostra l'etapa completa i cadascuna de les seves missions.

### Descripció de l'activitat

Fer un repàs de tot l'apàrs al llarg de les sessions anteriors. Es realitzarà una **prova final** sobre coneixements digitals per identificar les àrees en les quals l'alumnat pugui tenir llacunes o necessiti reforçar els seus coneixements.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

### Competències digitals principals

- 5.4. Identificar llacunes en els coneixements digitals.

## Etapa 3 - El meu jo virtual

### Missió 1: Vam conèixer-nos!

S'introdueix en l'etapa presentant la història i les missions.





## Descripció de l' activitat

Prova prèvia per **comprovar els coneixements inicials** de l' alumnat.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

**Competències digitals principals** • 5.4. Identificar llacunes en les competències digitals.



## Missió 2: Protegeix els teus secrets

En la segona missió a Planeta Cifralia, l'alumnat aprèn sobre la **privacitat i la protecció de dades personals** de la mà de l'Anciana Sabia. Descobreixen què és la privacitat i per què és important, identifiquen quina informació es considera personal i participen en un exercici pràctic per aplicar l'après.

## Descripció de l' activitat

La missió se centrarà a ajudar l' alumnat a comprendre **com mantenir segures les seves dades personals i protegir la seva privacitat** en diverses situacions quotidianes. Realitzaran una **activitat interactiva** on hagin d' identificar quines situacions són de caràcter privat i quines no.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

### Competències digitals principals

- 4.2. Protecció de dades personals i privacitat.
- 2.1. Interactuar a través de tecnologies digitals.

### Altres competències digitals

- 4.3. Protecció de la salut i del benestar.



### Missió 3: No siguis estrella

En la tercera missió, Leo, Luna i Estela continuen el seu viatge al fascinant Planeta Cifralia per aprendre més sobre la importància de protegir la **seva privacitat en el món digital**. Amb l'ajuda de l'Anciana Sabia de Cifralia, se submergiran en una història captivadora i participaran en activitats interactives.

#### Descripció de l'activitat

En la tercera missió, ens endinsarem en el tema de la **privacitat** en el món digital. En aquesta missió, utilitzarem el vídeo "**No siguis estrella**" d'UNICEF per explorar els riscos de compartir dades personals i la importància de configurar correctament els ajustos de privacitat en diferents serveis digitals. Més tard, farem una activitat pràctica en la qual l'alumnat treballarà en grups per crear una **falca radiofònica**.

#### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper i bolígraf (modalitat 2 i 3).

#### Competències digitals principals

- 4.3. Protecció de la salut i del benestar.
- 3.1. Desenvolupament de continguts.

#### Altres Competències Digitals

- 2.6. Gestió de la identitat digital.



### Missió 4: Rastre de migdiies digitals

En aquesta missió Leo, Luna i Estela arriben al centre d'operacions de Planeta Cifralia, on s'estan creant la seva **pròpia pàgina web**. Allà es troben amb l'anciana sàvia de Cifralia, que els conta que la **política de privacitat** de la pàgina web **no està correctament configurada**, la qual cosa podria afectar la privacitat dels visitants.

#### Descripció de l'activitat

L'alumnat aprendrà en què consisteixen les **cookies i la política de privacitat**. Després de comprendre què són, participaran en una breu activitat interactiva en la qual hauran de veure si haurien d' **acceptar diferents termes** presentats en **polítiques de privacitat** de pàgines web. Finalment, se li donaran diverses opcions perquè **formulin la política de privacitat del Planeta Xifralia** que considerin correcta.

#### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper i bolígraf (modalitat 2 i 3).

### Competències digitals principals

- 4.2. Protecció de dades personals i privacitat.
- 1.2. Avaluar dades, informació i continguts digitals.

### Altres Competències Digitals • 3.2. Integració i

reelaboració de continguts digitals.

## Missió 5: El contracte defensor

Leo, Luna i Estela, han après sobre els **riscos de compartir informació personal, la importància de configurar els ajustos de privacitat i com prendre decisions segures en línia**. Ara, l'Anciana de Cifralia creu que és el moment de resumir tot el que han après i posar-lo en pràctica d'una manera especial, creant **el seu propi contracte de política de privacitat**.

### Descripció de l'activitat

Començarem la missió destacant la importància de les **contrasenyes** i com ens ajuden a **protegir la nostra informació personal**. Finalment, l'alumnat tindrà l'oportunitat d'aplicar tot el que ha après sobre la protecció de la privacitat i les dades personals. Emplenaran un **contracte de la seva pròpia política de privacitat**, resumint els conceptes clau apresos durant el projecte.

## EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper i bolígraf (modalitat 2 i 3).

### Competències digitals principals

- 4.2. Protecció de dades personals i privacitat.
- 4.1. Protecció de dispositius.

### Altres competències digitals • 5.3. Ús

creatiu de la tecnologia digital.



## Missió 6: Fins aviat!

Presentació d'un **àlbum de fotos** que mostra l'etapa completa i cadascuna de les seves missions.

### Descripció de l'activitat

Fer un repàs de tot l'apòs al llarg de les sessions anteriors. Es realitzarà una **prova final** sobre coneixements digitals per identificar les àrees en les quals l'alumnat pugui tenir llacunes o necessiti reforçar els seus coneixements.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

### Competències digitals principals

- 5.4. Identificar llacunes en els coneixements digitals.



## Etapa 4 - Titans de la creació digital

### Missió 1: Vam conèixer-nos!

S'introdueix en l'etapa presentant la història i les missions.

### Descripció de l'activitat

**Prova prèvia per comprovar els coneixements inicials** de l'alumnat.

### EINES I MATERIALS





- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

### Competències digitals principals • 5.4. Identificar llacunes

en les competències digitals.

## Missió 2: Dóna't a conèixer

En aquesta ocasió, s'enfrontaran a una nova missió: donar-se a conèixer en els diferents estudis i espais culturals del planeta per compartir la seva passió per la **creativitat digital** i ajudar els habitants en les seves etapes innovadores.

### Descripció de l' activitat

L' alumnat comprendrà la importància de crear **targetes de visita digitals** com una forma de presentació. A més, exploraran la utilitat dels **codis QR** com a eina perquè qualsevol habitant de DigiCrea pugui accedir fàcilment a les seves targetes. **Crearan les seves pròpies targetes de visita** digitals amb l'eina **Canva** i posteriorment la convertiran en un **codi QR**.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Canva.

### Competències digitals principals

- 3.1. Desenvolupament de continguts digitals.
- 5.3. Ús creatiu de la tecnologia digital.

### Altres competències digitals

- 2.6. Gestió de la identitat digital.
- 4.1. Privacitat i protecció de dades personals.

## Missió 3: Descobreix la Biblioteca

Els protagonistes han estat convocats a la **Biblioteca de DigiCrea**, un lloc ple de saviesa i coneixement que es vol adaptar a la nova era digital. En arribar a la Biblioteca els espera la Cap Creativa, que vol que els ensenyi sobre **eines de lectura digital** com **biblioteques digitals, llibres electrònics i audiollibres**.

### Descripció de l' activitat

En aquesta missió exploraran el fascinant món dels **e-books i audiollibres**, descobrint com funcionen, els seus avantatges i la possibilitat d'accedir a llibres gratuïts a les biblioteques digitals. A més, posaran a prova la seva creativitat en crear el seu primer **relat curt digital**.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Processador de text.

### Competències digitals principals

- 3.2. Integració i reelaboració de continguts digitals.

### Altres Competències Digitals

- 5.3. Ús creatiu de la tecnologia digital.

### Missió 4: Entre stickers anda el joc

En aquesta aventura els protagonistes es dirigeixen al **Teatre de DigiCrea**, on es troben amb el famós humorista Zippy. Ell els ensenyarà que són els **stickers**, com es creen i com compartir-los de manera responsable i respectuosa per difondre alegria i diversió a tots.

### Descripció de l'activitat

En la primera part de la missió, s'abordarà el terme de **sticker**, les seves característiques i s'incidirà en la importància de fer un **ús responsable i respectuós** d'aquesta eina creativa. Posteriorment, es proposa a l'alumnat que generin **els seus propis stickers** amb l'eina "I Love IMG" i els comparteixin a través del **fòrum**.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- M'encanta IMG.

### Competències digitals principals

- 3.1. Desenvolupament de continguts.
- 2.2. Compartir a través de tecnologies digitals.

### Altres Competències Digitals

- 5.3. Ús creatiu de la tecnologia digital.





## Missió 5: Expo Creativa

En aquesta missió seran els organitzadors i organitzadores d'una **exposició espacial**, on **compartiran** totes les seves **creacions digitals** amb els habitants de DigiCrea, per això hauran de recordar totes les aventures que han anat superant i **crear una invitació** per a l'exposició.

### Descripció de l'activitat

En aquesta missió seran responsables d' **organitzar l' exposició**. Hauran de **crear una invitació** amb l'eina **Canva**, que reflecteixi la diversitat i creativitat de tot el que han après i creat a DigiCrea. Se'ls animarà a utilitzar les seves habilitats digitals i la seva imaginació per dissenyar una invitació única i atractiva.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Canva.

### Competències digitals principals

- 3.1. Creació de continguts digitals.

### Altres competències digitals

- 5.3. Ús creatiu de la tecnologia digital.

## Missió 6: Fins aviat!

Presentació d'un **àlbum de fotos** que mostra l'etapa completa i cadascuna de les seves missions.

### Descripció de l'activitat

Fer un repàs de tot l' après al llarg de les sessions anteriors. Es realitzarà una **prova final** sobre coneixements digitals per identificar les àrees en les quals l' alumnat pugui tenir llacunes o necessiti reforçar els seus coneixements.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

### Competències digitals principals

- 5.4. Identificar llacunes en els coneixements digitals.



## Etapa 5 - 1,2,3 A la xarxa!

### Missió 1: Vam conèixer-nos!

S' introdueix en l' etapa presentant la història i les missions.

#### Descripció de l' activitat

Prova prèvia per **comprovar els coneixements inicials** de l' alumnat.

#### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

#### Competències digitals principals

- 5.4. Identificar llacunes en les competències digitals.

### Missió 2: Els Emojis de Remotus

La Mestra dels Bits els proposa començar en el món de la **interconnexió** pels **símbols de comunicació** coneguts com a **emojis**. Aquests constitueixen un dels recursos de comunicació més utilitzats en l' **era digital**, però també poden ser font de **malentesos i confusions**.

#### Descripció de l' activitat

Al llarg d'aquesta missió l'alumnat realitzarà un **joc interactiu** en el qual hauran d'esbrinar el **títol** d'una famosa **pel·lícula** segons l' **agrupació d'emojis** que se'ls presenta. Finalment, treballaran en equips per crear emojis personalitzats per a Remotus amb l'eina **Emoji Kitchen de Google**.

#### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Cuina Emoji.

#### Competències digitals principals

- 2.1 Interactuar a través de tecnologies digitals.
- 5.3 Ús creatiu de la tecnologia digital.



#### Altres competències digitals



- 2.2 Compartir a través de tecnologies digitals.

### Missió 3: Endivina, endevinança...

La Mestra dels Bits creu que ha arribat l'hora de descobrir quines opcions tenen per poder **interconnectar-se** amb el Planeta Ekilibria. És molt important **fer-ho bé** i no ficar la pota ni en la **forma (canal)** ni en la **manera (discurs)**.

#### Descripció de l'activitat

L' alumnat realitzarà una activitat interactiva, on es trobaran amb una sèrie de textos o missatges i hauran de relacionar-los amb el **canal de comunicació** que considerin més adequat. Un cop hagin entès els diferents canals de comunicació que es poden trobar a Internet, cada grup crearà una **endevinalla** relacionada amb un tipus de canal de comunicació i **la resta de grups haurà d' endivinar que canal es tracta**.

#### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Processador de text.

#### Competències digitals principals

- 2.1 Interactuar a través de tecnologies digitals.

#### Altres Competències Digitals

- 2.2 Compartir a través de tecnologies digitals.
- 2.3 Participació ciutadana a través de les tecnologies digitals.

### Missió 4: Interconnexió amb el planeta Ekilibria

És important conèixer els **diferents canals de comunicació i tipus de textos/discursos**, però també ho és **conèixer les persones amb les quals volem contactar**. La Mestra els explica a Leo, Luna i Estela que hi ha una eina digital que és veritablement útil i efectiva per a això: els **formularis digitals**.

#### Descripció de l'activitat

L'alumnat coneixerà els **passos que s'han de seguir a l'hora de dissenyar un formulari**, compartir-lo i recopilar la informació de les respostes recollides. Posteriorment, dissenyaran el seu propi formulari digital fent servir l'eina de **Google Forms**.



## EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Google Forms o Formulari de Google.

### Competències digitals principals

- 2.1 Interactuar a través de tecnologies digitals.
- 3.1 Desenvolupament de continguts digitals.

**Altres Competències Digitals** • 2.2 Compartir a través de tecnologies digitals.

## Missió 5: Primeres línies connectades

Un cop han elaborat el formulari, el següent pas serà fer-se'l arribar a la Direcció de l'Escola d'Ekilibria perquè els nens i nenes ho complimentin. Per a tal missió, és fonamental conèixer què és el **correu electrònic**.

### Descripció de l'activitat

L'alumnat es familiaritzarà amb el **correu electrònic**. Una vegada hagin conegut les possibilitats de comunicació i interconnexió amb altres Planetes, hauran de realitzar un **cartell digital** amb PowerPoint. Hi recolliran les seves il·lusions respecte a com hauria de ser l'**Educació Digital** a Remotus, plasmant com seria la seva **Educació Somiada**.

## EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Power Point o similar.

### Competències digitals principals

- 2.1 Interactuar a través de tecnologies digitals.

### Altres competències digitals

- 2.2 Compartir a través de tecnologies digitals.
- 3.1 Desenvolupament de continguts digitals.

## Missió 6: Fins aviat!

Presentació d'un **àlbum de fotos** que mostra l'etapa completa i cadascuna de les seves missions.

### Descripció de l'activitat

Fer un repàs de tot l'apòs al llarg de les sessions anteriors. Es realitzarà una **prova final** sobre coneixements digitals per identificar les àrees en les quals l'alumnat pugui tenir llacunes o necessiti reforçar els seus coneixements.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

### Competències digitals principals

- 5.4. Identificar llacunes en els coneixements digitals.

## Sessió final

Aquesta **darrera sessió** s'estableix per:

- **Tancar el cicle de convivència** a l'aula
- Animar a mantenir l'**interès per les competències digitals**.
- **Fomentar les relacions** que s'han generat en el grup.

L'ambient ha de ser un **ambient relaxat i festiu**. No hi ha objectius d'aprenentatge ni dinàmiques obligatòries que realitzar. Es pot aprofitar perquè l'alumnat **expressi la seva valoració sobre la formació** rebuda a l'aula i per analitzar els coneixements i les habilitats adquirides.



## Odissea a la xarxa - Línia 1.2 (12 - 13 anys)

### Sessió inicial

En aquesta **primera sessió presencial** coneixeràs:

- **Informació general** de la línia formativa.
- Els **personatges** conductors.
- El **storytelling**.

#### Com desenvolupar la sessió?

Presentarem un **vídeo de contextualització** amb la informació general del projecte. L'objectiu del mateix serà explicar a l'alumnat l'**estructura de la formació** per etapes i missions.

Et recomanem realitzar una **dinàmica de presentació** per promoure la unió entre l'alumnat.



## Sessions intermèdies

### Etapa 1 - No sense el meu mòbil!

S'introdueix en l'etapa presentant la història i les missions.

#### Missió 1: Vam conèixer-nos!

Milo i Arno troben les coordenades d'Odissea el món virtual on viu Beta, una malvada hacker que està sembrant el caos. Per accedir a Odissea han d'obrir un portal però un grup de zombis digitals els dificulta l'accés a internet i no aconsegueixen obrir el portal.



Aquests personatges han de convèncer els zombis digitals perquè aprenguin a fer un bon ús d'internet i obrin pas.

### Descripció de l'activitat

1. **Joc de l'Oca** per descobrir els coneixements previs.
2. **Reflexionar** sobre les següents preguntes:
  - –Creieu que la tecnologia ens ajuda en el nostre dia a dia o ens dona problemes? ¿És una cosa bona o dolenta?
  - Es pot aprofitar els avantatges de la tecnologia sense caure en els seus possibles aspectes negatius? ¿com?
  - Coneixeu algú amb problemes derivats de l'ús de la tecnologia?

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

### Competències Digitals Principals • 5.4 Identificar llacunes

en les competències digitals.

### Missió 2: Ús, abús i addicció

Milo i Arno continuen buscant la forma d'accedir al món virtual en el qual viu Beta però els zombis digitals no els ho estan posant fàcil. En aquesta missió ajudarem Arno a entendre les diferències entre un ús adequat, un abús o una addicció a la tecnologia. Amb aquests consells Arno ha d'intentar convèncer els zombis digitals que no estan fent un ús adequat de les tecnologies.

### Descripció de l'activitat

Realitzar una **presentació** classificant en una taula les següents situacions segons si es tracten d' un **ús normal, un abús o una addicció** a la tecnologia:

1. Evitar quedar amb amics per passar més temps jugant videojocs.
2. S'enfada o es posa violent si li treuen el mòbil.
3. Usar un ordinador per buscar informació per a una feina de classe.
4. Fer una videotrucada amb un familiar.
5. Jugar videojocs durant tota la nit.



6. Mirar cada poc temps el mòbil quan s'està parlant amb amics o la família.
7. Sentir-se malament quan s'intenta fer servir menys o deixar de fer servir el mòbil.
8. Enviar missatges de WhatsApp als nostres amics.
9. Passar hores amb el mòbil en comptes d'interactuar amb amics.

## EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper, llapis, cartolines, retoladors.

## Competències Digitals Principals

- 4.3. Protecció de la salut i del benestar

## Altres Competències Digitals

- Interactuar a través de tecnologies digitals.
- 5.4. Identificar llacunes en les competències digitals.



## Missió 3: Controlant el temps amb un diari digital

En la missió anterior descobrim que els zombis digitals són un grup de persones addictes a les tecnologies. Arno i Milo continuen intentant entrar a Odissea i van aprofitar aquesta informació per convèncer-los que han de deixar d'utilitzar els seus dispositius durant tant de temps per a això descobrirem com controlar el temps d'ús dels nostres dispositius.

### Descripció de l'activitat

1. **Crear un diari digital** on cada alumne/a anoti en una taula el temps que passa fent les següents tasques:

- Xarxes socials
  - Veure vídeos d'entreteniment
  - Parlar amb amics
  - Jugar a videojocs
  - Parlar amb familiars
  - Realitzar recerques a internet
2. **Compartir la taula** amb la resta del grup.

3. **Investigar a internet sobre:**

- Alternatives de lleure per no passar tant de temps amb els mòbils.





- 3 aplicacions que permetin contralrar el temps d' ús dels mòbils.

## EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper, llapis, cartolines, retoladors.

## Competències Digitals Principals

- 3.1. Desenvolupament de continguts digitals.

## Altres Competències Digitals

- 3.1 Desenvolupament de continguts.
- 3.2 Integració i reelaboració de contingut digital.

## Missió 4: Que les notificacions no et controlin

Milo i Arno continuen intentant accedir a Odissea, el món virtual de Beta. Han aconseguit que alguns Zombis deixin de fer servir el mòbil, però encara n'hi ha molts que segueixen connectats i li impedeixen el pas al món de Beta. En aquesta missió els ensenyarem a controlar les notificacions dels seus dispositius perquè redueixin el temps d'ús.

## Descripció de l' activitat

1. Es donen una sèrie de **definicions i els alumnes les han d' unir amb la distracció** corresponent.
2. **Reflexionar en grup:**
  - Cercar 2 exemples de distracció digital.
  - Quina solució podem donar-los a aquestes distraccions?

## EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

## Competències Digitals Principals

- 4.3: Protecció de la salut i del benestar.

## Altres Competències Digitals

- 2.1: Interactuar a través de tecnologies digitals.

- 2.2: Compartir a través tecnologies digitals.

## Missió 5: El còmic de les bones pràctiques digitals

En la missió anterior Milo va enviar als zombis digitals un missatge amb alguns consells perquè aprenguin a no distreure's amb les notificacions que reben en els seus dispositius. Aquestes recomanacions estan ajudant els zombis digitals Milo i Arno volen entregar-los un manual perquè mai oblidin l'apòs.

### Descripció de l'activitat

Cada grup ha de **crear un còmic** sobre bones pràctiques en l'ús de la tecnologia.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper, llapis, cartolines, tisores...

### Competències Digitals Principals

- 4.3: Protecció de la salut i del benestar

### Altres Competències Digitals

- 1.3: Gestió de dades, informació i continguts digitals.
- 2.1: Interactuar a través de tecnologies digitals.
- 2.2: Compartir a través tecnologies digitals.
- 3.1: Desenvolupament de continguts.

## Missió 6: Què hem après?

Presentació d'un àlbum de fotos que ens mostra l'etapa completa i cadascuna de les seves missions.

### Descripció de l'activitat

Joc **Pasapalabra** amb preguntes tipus test sobre l'etapa.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

### Competències Digitals Principals

- 5.4 Identificar llacunes en les competències digitals



## Etapa 2 - Parlant s'entén la gent

### Missió 1: Recuperant Socialteens

Milo i Arno aconsegueixen accedir a Odissea i localitzen una nau espacial. Per aconseguir arrencar la nau necessiten la clau mestra que està a l'interior d'una caixa de seguretat. Els creadors de Socialteens han demanat ajuda a Milo i Arno amb alguns problemes que estan tenint a canvi li donaran el codi secret que obre la caixa de seguretat.

#### Descripció de l'activitat

1. **Joc de l'Oca** per descobrir els coneixements previs.
2. **Reflexionar** sobre les següents preguntes:
  - Què enteneu per xarxes socials?
  - —Per a què creieu que serveixen les xarxes socials?
  - Destaca alguna experiència que coneguis o hakis viscut a RRSS

#### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

#### Competències Digitals Principals

- 5.4 Identificar llacunes en les competències digitals.

### Missió 2: La finestra de la comunicació

Arno i Milo descobreixen que Beta ha intentat alterar la "finestra de comunicació de SocialTeens". S'hi recullen els avantatges i desavantatges de la comunicació online/online.

#### Descripció de l'activitat

En aquesta activitat vam reconstruir la finestra de comunicació de Socialteens, per a això es comparteix amb l'alumnat una sèrie de característiques que han de classificar com a avantatges i desavantatges de la comunicació Online o avantatges i desavantatges de la comunicació Online.





Els alumnes han de crear una taula mostrant la classificació final.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper, llapis, cartolines, retoladors.

### Competències Digitals Principals

- 2.1: Interactuar a través de tecnologies digitals.
- 2.2: Compartir a través de tecnologies digitals.
- 2.3: Participació ciutadana a través de les tecnologies digitals.

### Altres Competències Digitals • 4.3:

Protecció de la salut i del benestar.

### Missió 3: El semàfor de SocialTeens

Beta també ha atacat el semàfor de socialteens, aquest semàfor és l'encarregat de comprovar si els missatges compartits a través de socialteens són adequats o perillosos.

### Descripció de l'activitat

1. **Reconfigurar el semàfor de Socialteens:** Mentre que el semàfor ha estat sense funcionar s'han rebut alguns missatges, Arno necessita la vostra ajuda per classificar-los segons si són missatges positius (verds), missatges inadequats (taronges) o missatges perillosos (rojos).
2. **Elaborar una llista** amb 2 exemples de comentaris adequats i 2 inadequats.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper, llapis, cartolines, retoladors.

### Competències Digitals Principals

- 2.2: Compartir a través de tecnologies digitals.
- 2.3: Participació ciutadana a través de les tecnologies digitals.
- 2.6. Comportament a la xarxa.



## Altres Competències Digitals • 4.3:

Protecció de la salut i del benestar.

### Missió 4: El ciberbullying a anàlisi

Arno i Milo descobreixen que s'han identificat els primers casos de ciberbullying a Socialteens, la coneguda xarxa social d'Odissea.

#### Descripció de l'activitat

**Analitzar el cas de René**, un nen de 13 anys que ha estat vivint una situació difícil relacionada amb el ciberbullying. L' alumnat ha de **respondre a les preguntes següents**:

1. Quin és l'impacte del ciberbullying en la vida de René? Com es reflecteix aquest impacte en el seu comportament i emocions?
2. Quin paper exerceixen els companys i companyes observadors/es en la situació de ciberbullying? Per què creus que alguns d'ells/es no intervenen per aturar l'assetjament? Consideres que són còmplices de la situació?
3. Com afecta el ciberbullying a la confiança i autoestima de René? Quines conseqüències té això en el seu rendiment acadèmic i benestar general?
4. Quines estratègies podrien utilitzar els companys de René per mostrar el seu suport i solidaritat amb ell davant el ciberbullying?
5. Quines lliçons podem aprendre del cas de René sobre la importància de ser conscients del ciberbullying i prendre mesures per prevenir-lo?

#### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Post-it, paper, llapis, cartolines, retoladors.

#### Competències Digitals Principals

- 2.3: Participació ciutadana a través de les tecnologies digitals.

#### Altres Competències Digitals

- 3.1. Desenvolupament de continguts digitals.
- 4.3: Protecció de la salut i del benestar.





## Missió 5: Aturem el ciberassetjament

Estem a punt de salvar Socialteens de les garres de Beta però Milo i Arno han rebut una carta amb una petició molt especial que han d'analitzar perquè Socialteens continuï sent el que era abans de caure en mans de Beta.

### Descripció de l' activitat

Milo i Arno reben la carta de Zori, una víctima del ciberassetjament. Cada grup ha d' **escriure una carta de resposta a Zori** on han de transmetre paraules de valentia, força i empatia, així com proporcionar consells pràctics per enfrontar el ciberassetjament.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper, llapis, cartolines, retoladors.

### Competències Digitals Principals

- 2.3. Participació ciutadana a través de les tecnologies digitals.

### Altres Competències Digitals

- 3.1. Desenvolupament de continguts digitals.
- 4.3. Protecció de la salut i del benestar.

## Missió 6: Què hem après?

Presentació d'un àlbum de fotos que ens mostra l'etapa completa i cadascuna de les seves missions.

### Descripció de l' activitat

Joc **Pasapalabra** amb preguntes tipus test sobre l' etapa.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

### Competències Digitals Principals

- Identificar llacunes en les competències digitals.





## Etapa 3 - Tinc una amiga que...

### Missió 1: Coneixent el metavers Teenverse

Milo i Arno aterren a Teenverse, la seva nau s'ha quedat sense energia, els habitants d'aquest indret es comprometen a repostar d'energia la nau si Milo i Arno els ajuden a restablir la pau i acabar amb els problemes que estan tenint a causa de la maldat de Beta.

#### Descripció de l'activitat

1. **Joc de l'Oca** per descobrir els coneixements previs.
2. **Reflexionar** sobre les següents preguntes:
  - Què enteneu per xarxes socials?
  - Per a què creieu que serveixen les xarxes socials?
  - Destaca alguna experiència que coneguis o hagin viscut a RRSS.

#### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

#### Competències Digitals Principals

- Identificar llacunes en les competències digitals.

### Missió 2: El meu jo a la xarxa

Milo i Arno descobreixen que a causa de l'acció destructiva de Beta al metavers Teenverse s'ha perdut tota la informació sobre la identitat digital i ara han de tornar a recuperar tota la informació perduda.

#### Descripció de l'activitat

**Crear una llista** amb cadascuna d'aquestes identitats i **classificar-la en diferents categories** segons el seu nivell de privacitat i el seu propòsit:

- Identitat en correu electrònic personal.
- Perfil de xarxes socials (Facebook).
- Compte de joc en línia (Minecraft).
- Compte d'una plataforma d'aprenentatge (Khan Academy, Moodle).
- Nom d'usuari/a en un fòrum d'interès específic (per exemple, un fòrum sobre astronomia).



## EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper, llapis, cartolines, retoladors.

### Competències Digitals Principals

- 2.5. Comportament a la xarxa.

### Altres Competències Digitals

- Interactuar a través de les tecnologies digitals.
- 2.6. Gestió de la identitat digital.

## Missió 3: Normes a la xarxa

Els habitants de Teenverse han detectat que hi ha persones que tenen un comportament diferent en xarxes socials i en el món virtual, cosa que està creant conflictes en aquest metavers. Han demanat ajuda a Milo i Arno que els ajudi a tornar a restablir la pau entre els habitants.

### Descripció de l' activitat

**Crear un cartell amb un lema** per transmetre la importància de respectar i seguir unes normes de comportament adequades en Xarxes.

## EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper, llapis, cartolines, retoladors.

### Competències Digitals Principals

- 2.5 comportament a la xarxa

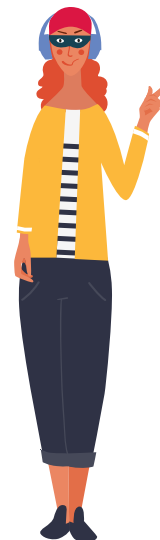
### Altres Competències Digitals

- Navegar, buscar i filtrar dades, informació i continguts digitals.
- 3.1. Desenvolupament de continguts. **Missió 4: Reputació en**

### línia

Tenim un nou problema, a través de Chatverse, (un conegut fòrum en aquest metavers) s'estan rebent missatges de Beta que està perjudicant la reputació d'alguns usuaris.

### Descripció de l' activitat







Organitzar els grups per **analitzar algunes situacions** reflexionant sobre les conseqüències de cadascuna d'elles.

- **Situació 1:** Comentari ofensiu en xarxes socials.
- **Situació 2:** Divulgació accidental d'informació personal.
- **Situació 3:** Historial de publicacions inapropiades.
- **Situació 4:** Suplantació d'identitat.
- **Situació 5:** Inclusió en publicacions negatives.

#### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper i llapis.

#### Competències Digitals Principals

- 2.6. Gestió de la identitat digital

#### Altres Competències Digitals

- 2.4. Col·laboració a través de les tecnologies digitals.
- 3.1. Desenvolupament de continguts.

### Missió 5: Una WIKI per una causa

Hem aconseguit que els habitants d'aquest metavers aprenguin a tenir un bon comportament a internet, donant-li consells perquè creïn una bona identitat digital i solucionin els seus conflictes, però Milo i Arno volen assegurar-se que no oblidin els consells que han après.

#### Descripció de l'activitat

1. **Elaborar una wiki** des de Canva seguint les següents indicacions:

- Què és la identitat digital? Quins consells podem seguir per crear una bona identitat digital?
- Què és la netiqueta?
- Esmentar algunes normes de comportament adequat a la xarxa.
- Què és la reputació en línia?
- Esmentar alguns consells per tenir una bona reputació en línia.

#### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper, llapis, cartolines, retoladors.



## Competències Digitals Principals

- 2.5. Comportament a la xarxa
- 2.6. Gestió de la identitat digital

## Altres Competències Digitals

- 2.4. Col·laboració a través de les tecnologies digitals
- 3.1. Desenvolupament de continguts
- 3.2. Integració i reelaboració de contingut digital

## Missió 6: Què hem après?

Presentació d'un àlbum de fotos que ens mostra l'etapa completa i cadascuna de les seves missions.

## Descripció de l'activitat

Joc **Pasapalabra** amb preguntes tipus test sobre l'etapa.

## EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

## Competències Digitals Principals

- Identificar llacunes en les competències digitals.



## Etapa 4 - Busca bé i encertaràs

### Missió 1: Aterrant a Laberintia

Beta ha pres el control de la nau de Milo i Arno i ha provocat un aterratge forçós a Laberintia. Els nostres personatges descobreixen que en aquest lloc necessiten la seva ajuda, Beta ha llançat un virus contra un famós laberint d'aquesta planeta. L' han de retornar al seu funcionament normal. Milo i Arno compten amb l'ajuda d'Infobot, un robot que viu a Laberintia i els acompanyarà al llarg d'aquesta etapa.

## Descripció de l'activitat

1. **Joc de l'Oca** per descobrir els coneixements previs.
2. **Reflexionar** sobre les següents preguntes:

- Quina penseu que és la funció d'un navegador?
- Podeu esmentar 3 navegadors?
- Destaca alguna experiència que coneguis o hagis viscut en xarxes socials.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

### Competències Digitals Principals • Identificar llacunes

en les competències digitals.

### Missió 2: Aprenent a buscar

Milo i Arno han de continuar avançant per trobar la sortida d'aquest laberint, amb l'ajuda d'Infobot troben una tablet amb accés a internet descobrirem com realitzar recerques efectives a Google introduint diferents conceptes de recerques avançades i operadors.

#### Descripció de l'activitat

L'alumnat ha de realitzar una **sèrie de recerques a internet** i després realitzar les mateixes recerques utilitzant alguns comandaments. Després han d' **elaborar un document** on es mostri captures de la diferència entre els resultats oferts pel cercador.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper i llapis.

### Competències Digitals Principals

- Navegar, buscar i filtrar dades, informació i continguts digitals.
- Avaluar dades, informació i continguts digitals.

### Altres Competències Digitals

- Interactuar a través de tecnologies digitals.

### Missió 3: Buscant en diferents formes i formats

Milo i Arno continuen avançant en el laberint i arriben fins a la segona senda on el camí es talla i troben amb un mag. En aquesta missió aprendrem sobre recerques avançades

a Google fent servir els filtres i les eines. A més, es realitzaran recerques en diferents formats de documents.

### Descripció de l'activitat

**Realitzar recerques a internet** filtrant pel tipus de contingut que es vol obtenir i **realitzar una presentació** amb els resultats obtinguts. Finalment, respondre a algunes preguntes que realitza el mag sobre quin filtre utilitzar per poder realitzar algunes recerques concretes a internet.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper i llapis.

### Competències Digitals Principals

- Navegar, buscar i filtrar dades, informació i continguts digitals.
- 1.2: Avaluar dades, informació i continguts digitals.

### Altres Competències Digitals

- 3.3: Drets d'autor (copyright) i llicències de propietat intel·lectual.

### Missió 4: Buscant en imatges al revés

Milo i Arno continuen avançant en el laberint amb l'ajuda d'Infobot estan aconseguint arribar al final, però per poder obrir el portal de sortida necessiten superar aquesta missió on aprendrem a realitzar recerques d'imatges a internet.

### Descripció de l'activitat

L'activitat consisteix a realitzar una **recerca a través d'Internet per imatges** i anotar en un **document** que representa cadascuna d'aquestes imatges.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper i llapis.

### Competències Digitals Principals

- 1.1: Navegar, buscar i filtrar dades, informació i continguts digitals.
- 1.2: Avaluar dades, informació i continguts digitals.

### Altres Competències Digitals

- 2.2: Compartir a través tecnologies digitals.
- 3.2: Integració i reelaboració de contingut digital.

### Missió 5: Analitzant Fakes

Milo i Arno per fi han aconseguit sortir del laberint i han reestablert el seu funcionament eliminant el virus que Beta ha creat, es disposen a pujar a la seva nau quan de sobte el mòbil d'Infobot comença a sonar rebent alguns missatges amb notícies i ha d'esbrinar si són reals o falses. L'alumnat aprendrà sobre la propagació de notícies falses a Internet i la seva influència en l'opinió pública

#### Descripció de l'activitat

Infobot ha rebut algunes notícies, Milo i Arno al costat de l'alumnat han d' **analitzar aquestes notícies** per descobrir si són reals o falses. Per a això s'han d'organitzar per grups i **respondre a una sèrie de preguntes** relacionades amb cadascuna de les notícies.

#### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper, llapis, cartolines, retoladors.

#### Competències Digitals Principals

- 1.1: Navegar, buscar i filtrar dades, informació i continguts digitals.
- 1.2: Avaluar dades, informació i continguts digitals.

### Altres Competències Digitals

- 2.2: Compartir a través tecnologies digitals.
- 3.2: Integració i reelaboració de contingut digital.

### Missió 6: Què hem après?

Presentació d'un àlbum de fotos que ens mostra l'etapa completa i cadascuna de les seves missions.

#### Descripció de l'activitat

Joc **Pasapalabra** amb preguntes tipus test sobre l' etapa.

#### EINES I MATERIALS



- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

### Competències Digitals Principals

- Identificar llacunes en les competències digitals.

## Etapa 5 - Codi secret

### Missió 1: Aterrant a la guarida de Beta

Milo i Arno han aterrat a la guarida de Beta i han d'accedir per poder aturar-la, però no serà tan fàcil. Beta ha configurat un sistema de seguretat que sembla inquebrantable, però els nostres companys descobreixen que pot tenir vulnerabilitats i investiguen sobre alguns ciberatacs per aconseguir desactivar el sistema i entrar a la guarida.

#### Descripció de l'activitat

1. **Joc de l' Oca** per descobrir els coneixements previs.

2. **Reflexionar** sobre les següents preguntes:

- Penseu que els entorns digitals són segurs o poden tenir algun risc?
- —Penseu que és correcte compartir informació personal a internet? - —  
Alguna vegada us heu trobat a internet amb algun missatge o anunci -  
sospitós?

#### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

### Competències Digitals Principals

- Identificar llacunes en les competències digitals.

### Missió 2: Les amenaces i les vulnerabilitats

Milo i Arno han aterrat a les portes de la guarida de Beta, un gran edifici ple de dispositius digitals amb moltes **mesures de seguretat** que semblen impossibles de vèncer. En aquesta missió s'explicaran les diferències entre **vulnerabilitat i amenaça** amb l'objectiu de trobar alguna vulnerabilitat en el sistema de Beta.

#### Descripció de l'activitat



En aquesta missió l' alumnat haurà d' **analitzar una sèrie de situacions i classificar-les** segons si són vulnerabilitats o amenaces. Posteriorment, hauran de realitzar en grup una **investigació** sobre els incidents de seguretat més famosos i **completar una fitxa** amb algunes dades, incloent el motiu pel qual l'incident ha tingut lloc.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper i llapis.

### Competències Digitals Principals

- 4.1 Protecció de dispositius.

### Altres Competències Digitals • Interactuar a

través de tecnologies digitals.

### Missió 3: Investigant els ciberatacs més coneguts

Milo i Arno han descobert que el **sistema de seguretat de Beta** pot tenir vulnerabilitats i volen llançar un atac contra aquest, però primer han d'esbrinar més sobre **ciberatacs**.

### Descripció de l' activitat

Cada grup ha de realitzar una investigació a fons de cada ciberatac que s'ha vist en el contingut i completar una **fitxa de dades** a través d'un **document col·laboratiu a Google Drive**.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper, llapis, cartolines, retoladors.

### Competències Digitals Principals

- 4.1 Protecció de dispositius.

### Altres Competències Digitals

- 1.1. Navegar, buscar i filtrar dades, informació i continguts digitals.
- 1.2. Avaluar dades, informació i continguts digitals.



- 1.3 Gestió de dades, informació i continguts digitals.
- 3.1 Desenvolupament de continguts.

#### Missió 4: Protegint els accessos amb contrasenyes segures

Milo i Arno han aconseguit llançar un atac contra el sistema de seguretat de Beta i l'han tornat més vulnerable, però Beta s'ha anticipat i ha configurat el sistema amb una **contrasenya** per fer-lo indestructible. En aquesta missió s'explicarà què és una contrasenya i les **bones pràctiques** que hauríem de seguir perquè les nostres contrasenyes siguin fortes i robustes.

##### Descripció de l'activitat

L'activitat consisteix a **crear un lema** sobre les característiques necessàries que hauria de tenir una contrasenya segura.

##### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper, llapis, cartolines, retoladors.

##### Competències Digitals Principals

- 4.1 Protecció de dispositius
- 4.2 Protecció de dades personals i privacitat

##### Altres Competències Digitals

- 1.2 Avaluar dades, informació i continguts digitals
- 1.3 Gestió de dades, informació i continguts digitals
- 2.2 Compartir a través tecnologies digitals
- 3.1 Desenvolupament de continguts

#### Missió 5: Convencent Beta

Milo i Arno han aconseguit accedir a la guarida de Beta peròs han rebut diversos **missatges** en els seus dispositius. L'alumnat els ha d'ajudar a **analitzar-los**. En aquesta missió farem un repàs sobre l'aprens en missions anteriors fent esment a **consells** que hem de seguir per no ser víctimes de **ciberatacs**. A més, convencerem Beta que realitzar un ús segur de la tecnologia pot tenir molts avantatges.

##### Descripció de l'activitat

Milo i Arno han rebut alguns missatges en els seus dispositius i hem d'ajudar-los a **decidir com actuar**, a més ensenyarem a Beta que pot fer un ús segur de la tecnologia,







per a això l'alumnat ha de **crear un Top 5** sobre característiques positives d'Internet i les tecnologies.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.
- Paper, llapis, cartolines, retoladors.

### Competències Digitals Principals

- 4.1: Protecció de dispositius
- 4.2: Protecció de dades personals i privacitat

### Altres Competències Digitals

- 1.1: Navegar, buscar i filtrar dades, informació i continguts digitals
- 1.2: Avaluar dades, informació i continguts digitals
- 1.3: Gestió de dades, informació i continguts digitals
- 4.3: Protecció de la salut i del benestar

### Missió 6: Què hem après?

Presentació d'un àlbum de fotos que ens mostra l'etapa completa i cadascuna de les seves missions.

### Descripció de l'activitat

Joc **Pasapalabra** amb preguntes tipus test sobre l'etapa.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

### Competències Digitals Principals

- Identificar llacunes en les competències digitals

## Sessió final

Aquesta **darrera sessió** s'estableix per:

- **Tancar el cicle de convivència** a l'aula
- Animar a mantenir l'**interès per les competències digitals**.
- **Fomentar les relacions** que s'han generat en el grup.





L' ambient ha de ser un **ambient relaxat i festiu**. No hi ha objectius d' aprenentatge ni dinàmiques obligatòries que realitzar.

Es pot aprofitar perquè l' alumnat **expressi la seva valoració sobre la formació** rebuda a l' aula i per analitzar els coneixements i les habilitats adquirides.



## Futurecity - Línia 2 (14 - 17 anys) Sessió inicial

En aquesta **primera sessió presencial** coneixeràs:

- **Informació general** de la línia formativa.
- Els **personatges** conductors.
- El **storytelling**.



**Com desenvolupar la sessió?**





Presentarem un **vídeo de contextualització** amb la informació general del projecte. L'objectiu serà explicar a l'alumnat l'**estructura de la formació** per etapes i missions.

Et recomanem realitzar una **dinàmica de presentació** per promoure la unió entre l'alumnat.

## Sessions intermèdies

### Etapa 1 - Només una estona més

S'introdueix en l'etapa presentant la història i les missions.

#### Missió 1: Benvinguda a l'etapa

Futurecity ha sucumbit davant les males pràctiques i hàbits perjudicials de les noves tecnologies i Internet. Neo, una viatgera del futur, vol ajudar XEquis, un activista molt influent, a recuperar-se de la seva tecno addicció per comptar amb el seu suport per ajudar Futurecity.

#### Descripció de l'activitat

Es visualitzarà el **vídeo d'introducció** a l'etapa, que els mostrarà la història conductora. També es durà a terme un **Joc de l'Oca** per identificar els coneixements previs que l'alumnat té sobre la matèria.

#### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

#### Competències Digitals Principals

- Identificar llacunes en les competències digitals.





:

## Missió 2 Què sabem de...?

Neo, Hugo i Aisha van a buscar una forma d'ajuda a XEquis, però per a això necessiten saber si realment té una tecno addicció.

### Descripció de l'activitat

L'alumnat realitzarà un **debat** inicial en comú i posteriorment realitzarà una **recerca** sobre els conceptes d'ús, abús i addicció a noves tecnologies, i amb la informació seleccionada dels resultats, crearan un **contingut** en el format que prefereixin.

### EINES I MATERIALS

- En modalitats 1 i 2: Dispositius amb accés a Internet.
- Modalitat 3: folis, retoladors i bolígrafs.

### Competències Digitals Principals

- 3.1. Desenvolupament de continguts digitals.

### Altres Competències Digitals

- 1.3 Gestió de dades, informació i continguts digitals.
- Recerca i gestió d'informació i dades.

## Missió 3: Què faries si...?

Neo, Hugo i Aisha han confirmat que XEquis està patint una tecno addicció. Decideixen començar una recerca per crear un protocol d'actuació per saber que poden fer davant situacions d'addicció a les noves tecnologies o xarxes socials i a més compartir-ho amb altres persones.

### Descripció de l'activitat

L'alumnat realitzarà un **role-playing** per conèixer com actuarien davant diferents situacions de possibles tecno addiccions. Després d'això realitzaran un **test autodiagnòstic** i després de buscar informació sobre el tema i crear una **presentació**.

### EINES I MATERIALS

- En modalitats 1 i 2: Dispositius amb accés a Internet. Genially, Canva.
- Modalitat 3: folis, retoladors i bolígrafs.

### Competències Digitals Principals

- 3.1. Desenvolupament de continguts digitals.





### Altres Competències Digitals

- 3.1 Desenvolupament de continguts.
- 3.2 Integració i reelaboració de contingut digital.

### Missió 4: Em cuido, et cuides

Neo, Hugo i Aisha decideixen reforçar el protocol dissenyat amb alternatives o accions que permetin potenciar la millora, així com conèixer els hàbits concrets que no són saludables.

#### Descripció de l'activitat

L'alumnat visualitzarà un **vídeo** mitjançant el qual reflexionaran sobre com millorar els nostres hàbits en general, per a posteriorment emplenar un **mural** indicant que accions felicitarien, millorarien i proposarien.

#### EINES I MATERIALS

- En modalitats 1 i 2: Dispositius amb accés a Internet. Padlet.
- Model 3: Folis, pissarra, post-it.

### Competències Digitals Principals

- 3.1. Desenvolupament de continguts digitals.

### Altres Competències Digitals

- 1.3 Gestió de dades, informació i continguts digitals
- 4.3 Protecció de la salut i benestar

### Missió 5: Decàleg de la bona vida

Neo ha reunit tota la informació que necessitava per ajudar XEquis i decideix tornar a Futurecity. A poc a poc la situació de XEquis millora, però sent que li ha fallat a Futurecity, però en comptes d'entristor-se, decideix aprendre de l'ocorregut i ajudar-hi d'altres amb la seva experiència.

#### Descripció de l'activitat

Utilitzant la informació que han anat recopilant al llarg de les diferents missions, l'alumnat haurà de desenvolupar un **decàleg** sobre com portar una bona salut digital.

#### EINES I MATERIALS

- En modalitats 1 i 2: Dispositius amb accés a Internet.
- Model 3: Folis, pissarra, post-it.

### Competències Digitals Principals

- 3.1 Desenvolupament de continguts.
- 3.2 Integració i reelaboració de contingut digital.

### Altres Competències Digitals

- 2.4 Col·laboració a través de les tecnologies digitals



### Missió 6 ¡Posa't a prova!

Presentació d'un àlbum de fotos que mostra l'etapa completa i cadascuna de les seves missions.

#### Descripció de l'activitat

En aquesta missió es desenvoluparà un **Passa Paraula** que permetrà avaluar la correcta adquisició de competències digitals per part de l'alumnat i reforçar els seus coneixements.

#### EINES I MATERIALS

- En modalitats 1 i 2: Dispositius amb accés a Internet.

### Competències Digitals Principals

- Identificar llacunes en les competències digitals

## Etapa 2 - Perquè jo ho valc!

### Missió 1: Benvinguda a l'etapa

Futurecity, semblava començar a millorar els seus hàbits amb les noves tecnologies gràcies a la tornada de XEquis al seu activisme, però, ha ocorregut una cosa inesperada i la situació ha empitjorat enormement. EterConex una empresa de desenvolupament d'aplicacions, ha llançat ValorAmi, una xarxa social que compta amb rànquings de popularitat per a aquells usuaris que reben més "M'agrada" en les seves aplicacions i l'intent per assolir els llocs més alts ha fet que els usuaris abandonin les seves accions i activitats socials.

#### Descripció de l'activitat





Es visualitzarà el vídeo d' **introducció a l' etapa**, que els mostrarà la història conductora. També es durà a terme un **Joc de l' Oca** per identificar els coneixements previs que l' alumnat té sobre la matèria.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

### Competències Digitals Principals

- 5.4. Identificar llacunes en les competències digitals.





:

## Missió 2 No és or tot el que llueix

Neo està preocupada per l'impacte de ValorAmi a Futurecity, i no sap per on començar, ja que són molts els problemes que es presenten. Aisha i Hugo decideixen ajudar-la a descobrir els principals problemes i les seves causes, per poder proposar solucions.

### Descripció de l'activitat

Es realitzarà un **debat** inicial en comú i posteriorment l'alumnat realitzarà una **recerca** sobre com gestionar adequadament la influència de les xarxes socials, per desenvolupar un **núvol de paraules**.

### EINES I MATERIALS

- En modalitats 1 i 2: Murals digitals: Padlet, Mural.
- Modalitat 3: folis, retoladors i bolígrafs.

### Competències Digitals Principals

- 2.5. Comportament a la xarxa.

### Altres Competències Digitals

- Navegar, buscar i filtrar dades, informació i continguts digitals.

## Missió 3: Normes a la xarxa

Neo en porta de noves, tot i que no gaire bones, notícies des del futur. ValorAmi té una comunitat molt negativa, amb comentaris danyosos i poc empàtics, per la qual cosa decideixen embarcar-se en una investigació sobre com millorar aquesta comunitat i fer-la més positiva, mitjançant l'ús de la netiqueta i combatent els trolls.

### Descripció de l'activitat

L'alumnat **visualitzarà un vídeo informatiu** i col·laborarà en l'elaboració d'un **mural** per compartir experiències positives i negatives en xarxes socials i internet.

### EINES I MATERIALS





- En modalitats 1 i 2: ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet. Padlet.
- Modalitat 3: pissarra, paper per a la paret o similar i bolígraf/llapis.

### Competències Digitals Principals

- 2.5. Comportament a la xarxa.

### Altres Competències Digitals

- 4.3 Protecció de la salut i del benestar.
- 3.1 Desenvolupament de continguts.

### Missió 4 De la dada al relat

Hugo ha aconseguit uns estudis estadístics a classe, i creu que pot ser interessant la seva anàlisi per obtenir conclusions sobre els diferents perfils de persones que utilitzen Internet.

#### Descripció de l' activitat

Es realitzarà una **anàlisi d' un estudi estadístic**, per comprendre la informació que conté, per a continuació estructurar-lo cronològicament elaborant una **línia del temps**.

#### EINES I MATERIALS

- En modalitats 1 i 2: ordinadors, tauletes o dispositius mòbils. Connexió a Internet.
- Modalitat 3: Fulls de paper i llapis, bolígrafs o retoladors.

### Competències Digitals Principals

- 2.5 Comportament a la xarxa.
- 1.2 Avaluar dades, informació i continguts digitals.

### Altres Competències Digitals

- 3.1 Desenvolupament de continguts.

### Missió 5: Ràdio de veritat

XEquis vol aprofitar la popularitat del hashtag #ValorAminotevalora per reforçar tot el que ha intentat transmetre en els seus directes. Per a això decideix comptar amb Neo i també amb les veus d'Aisha i Hugo, demanant-los un podcast sobre el tema.

#### Descripció de l' activitat

Utilitzant la informació que han anat recopilant al llarg de les diferents missions, l' alumnat haurà de desenvolupar el guió que posteriorment utilitzaran per **realitzar un podcast**.



:

## EINES I MATERIALS

- En modalitats 1 i 2: Micròfons i dispositius de gravació.
- Modalitat 3: Papers per al desenvolupament del guió.

## Competències Digitals Principals

- 2.5 Comportament a la xarxa.
- 2.6 Gestió de la identitat digital.

## Altres Competències Digitals

- 3.1 Desenvolupament de continguts.
- 2.2 Compartir a través de tecnologies digitals.

## Missió 6: ¡Posa't a prova!

Presentació d'un àlbum de fotos que mostra l'etapa completa i cadascuna de les seves missions.

### Descripció de l'activitat

En aquesta missió es desenvoluparà un **Passa Paraula** que permetrà avaluar la correcta adquisició de competències digitals per part de l'alumnat i reforçar els seus coneixements.

## EINES I MATERIALS

- En modalitats 1 i 2: Dispositius amb accés a Internet.

## Competències Digitals Principals

- Identificar llacunes en les competències digitals.

## Etapa 3 - Qui és qui a la xarxa

### Missió 1: Benvinguda a l'etapa

Els habitants de Futurecity corren el risc de posar en perill les seves dades personals a causa dels abusius termes i condicions de ValorAmi. Per això, XEquis vol crear directes que mostrin formes de protegir les seves dades i perfils, amb l'ajuda de Neo, Hugo i Aisha.

### Descripció de l'activitat



Es visualitzarà el vídeo d' **introducció a l' etapa**, que els mostrarà la història conductora. També es durà a terme un **Joc de l' Oca** per identificar els coneixements previs que l' alumnat té sobre la matèria.

### EINES I MATERIALS

- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

### Competències Digitals Principals

- 5.4. Identificar llacunes en les competències digitals.

### Missió 2 Ampliant coneixements

Neo ha reflexionat sobre la informació que ha bolcat a Internet i està preocupada per si alguna d'aquestes dades preferiria que estiguessin ocults. Hugo s'adona que mai l'havia valorat i també se sent preocupat pel tema. Aisha els proposa realitzar egosurfing.

### Descripció de l' activitat

En aquesta sessió es realitzarà un visionat d'un vídeo sobre la temàtica per a convidar a la reflexió de l'alumnat per a després realitzar la primera activitat, que és buscar-se a si mateixos en la xarxa, és a dir, **practicar l'egosurfing**.

### EINES I MATERIALS

- En modalitats 1 i 2: Dispositius amb accés a Internet.

### Competències Digitals Principals

- 4.2 Protecció de dades personals i privacitat. **Altres Competències Digitals**
- Navegar, buscar i filtrar dades, informació i continguts digitals.

### Missió 3: Protegint les nostres dades

XEquis ha enviat un informe a Neo sobre un apartat dels termes i condicions de ValorAmi, en el qual, per defecte, la informació bolcada en el perfil del compte serà posat públic de forma automàtica. Després de comentar-ho amb Hugo i Aisha, tots tres s'adonen que això pot suposar un risc per a molts usuaris, per això, decideixen investigar formes que els usuaris poden protegir les seves dades i restringir-hi l'accés.





:

### Descripció de l' activitat

En aquesta sessió es durà a terme un petit **debat** sobre la protecció de dades personals i la privacitat. Després es dividirà l' alumnat en grups i se' ls presentaran diferents casuístiques a les quals donar-los resposta, de manera que es fomenti la consciència i la pràctica de la protecció de dades personals i la privacitat en línia entre l' alumnat.

### Competències Digitals Principals

- 4.2 Protecció de dades personals i privacitat





:

## Missió 4 Crear i protegir la nostra identitat digital

Després de facilitar-li a XEquis informació sobre com protegir les nostres dades i informació a Internet i xarxes socials, Aisha i Hugo reflexionen i senten que falta alguna cosa més, és la identitat digital, ja que no importen els permisos o configuracions que realitzem en les nostres aplicacions i dispositius si no tenim en compte que són les nostres publicacions i comentaris el que ens representa a Internet.

### Descripció de l' activitat

En aquesta missió l' alumnat haurà de **generar un mural** sobre característiques que considerin importants per a la seva identitat digital, després d' això, es realitzarà un intercanvi d' idees i debat per grups per analitzar conjuntament la informació plantejada.

### EINES I MATERIALS

- En modalitats 1 i 2: Dispositius amb accés a Internet. Padlet.
- En la modalitat 3: folis, post-it, bolígrafs i retoladors.

### Competències Digitals Principals

- 4.2 Protecció de dades personals i privacitat.

### Altres Competències Digitals

- 2.6 Gestió de la identitat digital.

## Missió 5: ¡Enséñame a protegerme!

Neo ha tingut una genial idea, crear petits vídeos de consells o tutorials que siguin senzills de consumir i que transmetin els punts més importants que XEquis comenta en els seus directes. Hugo i Aisha la feliciten per la gran idea que ha tingut, i creuen que poden aprofitar aquest primer tutorial per reforçar tot l'investigat sobre protecció de dades i identitat digital.

### Descripció de l' activitat

Utilitzant la informació que han anat recopilant al llarg de les diferents missions, l' alumnat haurà de desenvolupar un **tutorial pràctic** sobre ella.





## EINES I MATERIALS

- En modalitats 1 i 2: Dispositius amb accés a Internet. ScreenPal.
- En la modalitat 3: folis, post-it, bolígrafs i retoladors.

## Competències Digitals Principals

- 4.2 Protecció de dades personals i privacitat.

## Altres Competències Digitals

- 3.1 Desenvolupament de continguts.
- 2.2 Compartir a través de tecnologies digitals.



## Missió 6: ¡Posa't a prova!

Presentació d'un àlbum de fotos que mostra l'etapa completa i cadascuna de les seves missions.

### Descripció de l'activitat

En aquesta missió es desenvoluparà un **Passa Paraula** que permetrà avaluar la correcta adquisició de competències digitals per part de l'alumnat i reforçar els seus coneixements.

## EINES I MATERIALS

- En modalitats 1 i 2: Dispositius amb accés a Internet.

## Competències Digitals Principals

- Identificar llacunes en les competències digitals.

## Etapa 4 - Es busquen valents

### Missió 1: Benvinguda a l'etapa

XEquis porta diversos mesos patint ciberassetjament, fins i tot per part de persones que creia que eren de confiança i està destrossat. Neo intenta ajudar-lo allunyant-lo temporalment de la situació, tornant al passat amb Hugo i Aisha. A més, vol buscar solucions que li permeti ajudar el seu amic a sortir d'aquesta terrible situació.

### Descripció de l'activitat

Es visualitzarà el **vídeo d' introducció** a l'etapa, que els mostrarà la història conductora. També es durà a terme un **Joc de l' Oca** per identificar els coneixements previs que l'alumnat té sobre la matèria.

## EINES I MATERIALS



- :
- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

### Competències Digitals Principals

- 5.4. Identificar llacunes en les competències digitals.

### Altres Competències Digitals

- 4.2. Protecció de dades personals i privacitat
- Interactuar a través de les tecnologies digitals

## Missió 2 Què sabem de?

XEquis ha rebut uns horribles comentaris a les seves xarxes socials per part de ciberassetjadors. Ara posa en dubte el seu valor en l'activisme i se sent trist i atacat. Neo decideix portar-lo amb ella al passat per estar uns dies al costat d'Hugo i Aisha.

### Descripció de l'activitat

Es realitzarà una recerca d'informació sobre els diferents tipus de ciberassetjament, i triant un d'ells, hauran de **desenvolupar una presentació** detallant alguns dels seus principals aspectes.

### EINES I MATERIALS

- En modalitats 1 i 2: Dispositius amb accés a Internet.
- Modalitat 3: Folis i bolígrafs.

### Competències Digitals Principals

- Interactuar a través de tecnologies digitals.
- Participació ciutadana a través de tecnologies digitals.

## Missió 3: Els meus drets, els teus drets

L'assetjador de XEquis ha seguit enviant comentaris negatius i desagradables sobre ell, i malgrat que molts estan retraient-li el seu comportament i comentant-li que van a reportar-lo, s'escuda constantment en què només està exercint la seva llibertat d'expressió. Neo no sap si aquesta llibertat empara aquest tipus de comportaments, i prefereix investigar sobre el tema per sortir de dubtes.

### Descripció de l'activitat



Es realitzarà un **petit debat** sobre la llibertat d' expressió i els principis del respecte. Després es dividirà l'alumnat en grups i se'ls presentaran diferents casuístiques a les quals donar-los resposta, de manera que es fomenti la consciència i la pràctica de la protecció de dades personals i la privacitat en línia entre l'alumnat, mitjançant la realització d' un "**Cafè del món**".

### EINES I MATERIALS

- En modalitats 1 i 2: Dispositius amb accés a Internet.
- Modalitat 3: Folis, post-it o pissarra.

### Competències Digitals Principals

- 2.4. Col·laboració a través de les tecnologies digitals.
- 2.5. Comportament a la xarxa.
- 2.6. Gestió de la identitat digital.







:

## Missió 4 La llei del silenci

XEquis li ha confessat a Neo que el ciberassetjament que estava rebent, no només havia estat en les últimes setmanes, portava diversos mesos patint-lo per missatges privats i no se l'havia contat a ningú. Aquest silenci autoimposat ha suposat, una escalada en la situació i també ha sumit XEquis és una gran tristesa i fins i tot ha començat a creure el que els horribles missatges en diuen.

### Descripció de l'activitat

L' alumnat haurà de realitzar un **debat**, dividint-se en dos grups, defensors i detractors de trencar la llei del silenci, treballant sobre premisses concretes en les quals posicionar-se desenvolupant els seus arguments.

### Competències Digitals Principals

- Interactuar a través de tecnologies digitals.

### Altres Competències Digitals

- 4.3. Protecció de la salut i del benestar.

## Missió 5: A ritme de rap

XEquis ha decidit bloquejar i denunciar el seu ciberassetjador, així com parlar amb el seu antic company de ciberactivisme per intentar arreglar la situació. Totes aquestes accions han renovat la seva energia i l'han motivat a transformar l'experiència tan negativa que ha patit en un aprenentatge que pot ajudar altres persones. Ha tingut la creativa idea d'usar el rap com una forma de conscienciar més persones sobre el tema.

### Descripció de l'activitat

S' iniciarà la missió traslladant a l' alumnat que han de posar en pràctica i analitzar novament tota la informació que han anat recollint al llarg de les missions per crear un **rap** que genera consciència sobre el tema.

### EINES I MATERIALS

- En modalitats 1 i 2: Dispositius amb accés a Internet.



- Modalitat 3: Folis.

### Competències Digitals Principals

- 2.3. Participació ciutadana a través de les tecnologies digitals.
- 2.2. Compartir a través de tecnologies digitals.



### Missió 6 ¡Posa't a prova!

Presentació d'un àlbum de fotos que mostra l'etapa completa i cadascuna de les seves missions.

#### Descripció de l'activitat

En aquesta missió es desenvoluparà un **Passa Paraula** que permetrà avaluar la correcta adquisició de competències digitals per part de l'alumnat i reforçar els seus coneixements.

#### EINES I MATERIALS

- En modalitats 1 i 2: Dispositius amb accés a Internet.

### Competències Digitals Principals

- Identificar llacunes en les competències digitals

## Etapa 5 - Habilitats per al futur

### Missió 1: Benvinguda a l'etapa

Futurecity ha millorat els seus hàbits amb les noves tecnologies i XEquis va descobrir com enfrontar millor les crítiques i combatre els ciberassetjadors. Hugo i Aisha han acabat els seus estudis superiors i van a començar la seva recerca de feina, però no saben ben bé per on començar i decideixen analitzar conjuntament com desenvolupar una adequada recerca de feina.

#### Descripció de l'activitat

Es visualitzarà el **vídeo d' introducció** a l'etapa, que els mostrarà la història conductora. També es durà a terme un **Joc de l'Oca** per identificar els coneixements previs que l'alumnat té sobre la matèria.

#### EINES I MATERIALS



- :
- Ordinadors, tauletes o dispositius mòbils.
- Connexió a Internet.

### Competències Digitals Principals

- 5.4. Identificar llacunes en les competències digitals. **Altres**

### Competències Digitals

- 4.2. Protecció de dades personals i privacitat.
- Interactuar a través de les tecnologies digitals.

## Missió 2 Professions i digitalització

Aisha i Hugo han superat els seus estudis superiors, i volen començar la seva recerca de feina, però no saben per on començar. Neo i XEquis volen ficar-los una mà, i decideixen que el primer pas serà determinar que competències digitals necessiten per desenvolupar aquelles ocupacions a les quals els agradaria enfocar-se.

### Descripció de l' activitat

L' alumnat haurà de seleccionar algunes professions, en les quals estiguin interessats, havent de ser algunes convencionals i altres emergents, per a continuació realitzar una **anàlisi de les eines i competències digitals** que s' utilitzen, havent d' anotar-les en un mural.

### EINES I MATERIALS

- En modalitats 1 i 2: Dispositius amb accés a Internet. Padlet.
- Modalitat 3: Annex 1.

### Competències Digitals Principals

- 3.1. Desenvolupament de continguts.
- 3.2. Integració i reelaboració de contingut digital.

### Altres Competències Digitals

- Interactuar a través de tecnologies digitals.
- 5.4. Identificar llacunes en les competències digitals.





:

### Missió 3: Anàlisi DAFO

Aisha i Hugo han començat a investigar les ofertes d'ocupació relacionades amb el perfil que volen desenvolupar i dels camps professionals en els quals estan interessats, per descobrir que habilitats tècniques poden necessitar. I tot i que aquesta és una molt bona iniciativa, Neo els proposa completar aquest esforç realitzant un DAFO.

#### Descripció de l'activitat

En aquesta sessió l'alumnat haurà d'emplenar els diferents apartats d'una **anàlisi DAFO**, per poder conèixer millor les seves fortaleses i debilitats, així com les oportunitats i amenaces de l'àmbit laboral al qual aspiren.

#### EINES I MATERIALS

- En modalitats 1 i 2: Dispositius amb accés a Internet. Genially o Canva.
- Modalitat 3: Annex 2.
- 

#### Competències Digitals Principals

- 3.1. Desenvolupament de continguts.
- 3.2. Integració i reelaboració de contingut digital.

### Missió 4 Identitat Personal vs. Professional

Hugo vol començar a desenvolupar el seu perfil professional a les xarxes, però no sap per on començar, i Aisha, tot i que ja ha creat el seu perfil, no l'ha orientat correctament. XEquis, que té coneixements del tema ja que ha realitzat algunes formacions decideix ajudar-los.

#### Descripció de l'activitat

En aquesta missió l'alumnat haurà de crear el **seu perfil professional**, així com una possible publicació per a les seves xarxes professionals.

#### EINES I MATERIALS

- En modalitats 1 i 2: Dispositius amb accés a Internet. Genially.
- Modalitat 3: Folis o bolígrafs.





:

### Competències Digitals Principals

- 3.1. Desenvolupament de continguts.
- 3.2. Integració i reelaboració de contingut digital.

### Altres Competències Digitals

- 1.3. Gestió de dades, informació i continguts digitals.
- 2.2. Compartir a través de tecnologies digitals.



### Missió 5: Agenda d' ocupació

Hugo a descobert que els il·lustradors no solen entregar currículums, si no per la seva banda Aisha espera ansiosa que la cridin per a alguna entrevista. Però XEquis s'ha adonat que cap està realitzant un seguiment del procés de recerca de feina pel que decideix ajudar-los a crear la seva agenda d'ocupació.

#### Descripció de l' activitat

Generar una **agenda d' ocupació**, en la qual apareguin, com a mínim els apartats indicats en la part B-El repte, i li aporten el disseny i estructuració que ells i elles decideixin.

#### EINES I MATERIALS

- En modalitats 1 i 2: Dispositius amb accés a Internet. Genially, Canva o Fulls de càlcul.
- Modalitat 3: Folis o bolígrafs.

### Competències Digitals Principals

- 3.1. Desenvolupament de continguts.
- 3.2. Integració i reelaboració de contingut digital.





## Altres Competències Digitals

- 2.2. Compartir a través de tecnologies digitals.
- 1.3. Gestió de dades, informació i continguts digitals.

## Missió 6: ¡Posa't a prova!

Presentació d'un àlbum de fotos que mostra l'etapa completa i cadascuna de les seves missions.

### Descripció de l' activitat

En aquesta missió es desenvoluparà un **Passa Paraula** que permetrà avaluar la correcta adquisició de competències digitals per part de l' alumnat i reforçar els seus coneixements.

### EINES I MATERIALS

En modalitats 1 i 2: Dispositius amb accés a Internet.

### Competències Digitals Principals

5.4 Identificar llacunes en les competències digitals

## Sessió final

Aquesta **darrera sessió** s' estableix per:

- **Tancar el cicle de convivència** a l' aula.
- Animar a mantenir l' **interès per les competències digitals**.
- **Fomentar les relacions** que s' han generat en el grup.

L' ambient ha de ser un **ambient relaxat i festiu**. No hi ha objectius d' aprenentatge ni dinàmiques obligatòries que realitzar.

Es pot aprofitar perquè l' alumnat **expressi la seva valoració sobre la formació** rebuda a l' aula i per analitzar els coneixements i les habilitats adquirides.

